

第 2 回	アニメビジネスの全体像 1 ・アニメビジネスの定義と概観 ・アニメ産業の歴史と発展
第 3 回	アニメビジネスの全体像 2 ・日本と海外におけるアニメ市場の比較 ・アニメ制作の基礎とビジネスモデルの概要
第 4 回	アニメ制作プロセスと関連業界 ・アニメ制作の流れ（企画・脚本・絵コンテ・作画・音響・編集） ・アニメ制作会社、プロダクション、スタジオの役割 ・音楽、声優、アニメソングなど、制作に関わる関連業界
第 5 回	アニメの著作権と知的財産権 ・アニメにおける著作権の重要性 ・脚本、キャラクター、音楽、映像の権利管理
第 6 回	アニメの制作予算と資金調達 ・アニメ制作のコスト構造 ・資金調達方法（クラウドファンディング、スポンサーシップ、海外投資）
第 7 回	小テスト ・授業前半内容の理解確認
第 8 回	アニメの放送・配信ビジネス ・アニメ放送・配信メディアの仕組みと視聴率ビジネス ・ストリーミングサービスと VOD 市場（Netflix、Crunchyroll など） ・海外市場への展開方法
第 9 回	アニメイベントとコミュニティビジネス ・アニメイベント（コミケ、アニメフェア等）の役割 ・ファンイベント、ファンミーティング、オンラインイベントの運営 ・アニメ文化とその商業的影響力
第 10 回	アニメ市場分析と消費者行動 ・アニメ視聴者の動向と消費者行動 ・アニメのマーケティング戦略（SNS、PR、広告） ・キャラクター、ストーリー、ブランドを活用したプロモーション ・コラボレーション企画とコラボ商品の成功事例
第 11 回	アニメ戦略と地域活性化（北九州市の事例 ゲスト講師） 1
第 12 回	アニメ戦略と地域活性化（北九州市の事例 ゲスト講師） 2
第 13 回	アニメ戦略と地域活性化（北九州市の事例 ゲスト講師） 3 ・ポップカルチャーフェスティバルほか事例視察（予定）
第 14 回	アニメ業界の未来と技術革新 ・AI、CG、VR/AR 技術がアニメ制作にもたらす変化 ・デジタル化とオンライン配信の進化 ・アニメ制作における新たなビジネスモデル

2025 年度 授業コード：13112200

第 15 回	本授業のまとめとテスト
テキスト	テキストは使用しない。毎回授業資料を配布する。
参考図書・ 教材／デー タベース・ 雑誌等の紹 介	授業内で都度紹介する。
課題に対す るフィード バックの方 法	授業 Classroom を中心に授業内でフィードバックする。
学生へのメ ッセージ・ コメント	マンガ・アニメのコンテンツ（内容）自体を楽しむだけではなく、それらの社会・文化・生活に及ぼす影響まで考えながら幅広いコンテンツに接してください。

